

## ФІЛОСОФСЬКІ КОНЦЕПЦІЇ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

DOI 10.33930/ed.2019.5007.34(6)-1

УДК 141

### МОДАЛЬНА МЕТОДОЛОГІЯ Д.ЗІЛЬБЕРМАНА ТА ФЕНОМЕН ГРИ: ОСОБЛИВОСТІ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ

*D. ZILBERMAN'S MODAL METHODOLOGY AND THE PHENOMENON  
OF THE PLAY: FEATURES OF CONCEPTUALIZATION*

Т. В. Лисоколенко

**Актуальність теми дослідження.** Актуальність запропонованої роботи обумовлена потребою у розширенні методологічного інструментарію з дослідження феномена гри в межах сучасного філософського дискурсу.

**Постановка проблеми.** Використання модальної методології Давида Зільбермана, дозволить з одного боку розширити межі дослідження гри, з іншого – обґрунтувати її статус як складного поліваріативного явища.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Концептуальне дослідницьке ядро статті складається з двох напрямків, перший з яких – це дослідження з тематики модальної методології (О. Гурко, І. Anellis, Р. Blavatsky, D. Raina тощо), другий – це джерельна база статті, що представлена текстами Д. Зільбермана та представників філософської думки, які зверталися до дослідження феномену гри (К. Апел, М. Бахтін, Ж. Бодрійяр, Г. Гессе, Г. Дебор, Л. Вітгенштейн, Н. Луман, Х. Ортега-і-Гассет, Й. Гейзінга тощо).

**Постановка завдання.** Завдання дослідження полягає в аналізі сутності феномена гри у світлі модальної методології Д. Зільбермана.

**Виклад основного матеріалу.** Обстоюється думка про перспективність дослідження гри в контексті мови, культури та медіа площини. Представлено феномен гри крізь призму деонтичного, аподиктичного та гіпотетичного рівнів модальної методології Д. Зільбермана. Розкрито, що на деонтичному рівні модалізації, гра, як частина означених площин, розкривається крізь концепцію мовних

**Urgency of the research.** The urgency of the proposed work is due to the need to expand the methodological tools for studying the phenomenon of the play within the modern philosophical discourse.

**Target setting.** The use of David Zilberman's modal methodology will, on the one hand, expand the boundaries of the study of the play, on the other - justify its status as a complex multivariate phenomenon.

**Actual scientific researches and issues analysis.** The conceptual research core of the article consists of two areas, the first of which is a study on modal methodology (O. Gurko, I. Anellis, P. Blavatsky, D. Raina etc.), the second is the source base of the article, presented by the texts of D. Zilberman and representatives of philosophical thought, who turned to the study of the phenomenon of the play (K. Apel, M. Bakhtin, J. Baudrillard, G. Hesse, G. Debor, L. Wittgenstein, N. Luhmann, H. Ortega y Gasset, J. Huizinga, etc.).

**The research objective.** The task of the research is to analyze the essence of the phenomenon of the play in a view of D. Zilberman's modal methodology.

**The statement of basic materials.** There is an opinion about the prospects of studying the play in the context of language, culture and media. The phenomenon of the play through the prism of deontic, apodictic and hypothetical levels of D. Zilberman's modal methodology is presented. It is revealed that at the deontic level of modalization, the play, as part of the indicated planes, is revealed through the

ігор Л. Вітгенштейна, розуміння сутності гри у культурі Й. Гейзінга, Ф. Шіллера, Г. Гессе та в контексті "реальності мас-медіа" Н. Лумана. Обґрунтовано, що саме динамізм розвитку мови, застосування ігрового підходу до характеристики культури та уявлення медіапростору, як тотальної гри (Ж. Бодрійяр), репрезентують сутність аподиктичного рівня модалізації феномена гри. Запропоновано осягнення гіпотетичного рівня модалізації гри, через демонстрацію процесу трансформації дослідницького феномена в контексті мови, культури та медіа, що проявляються за допомогою теорії перформативів, феномену карнавалу М. Бахтіна, маніпуляцій, інформаційних вкидань та фейків в медіа реальності.

**Висновки.** Проведене дослідження дає змогу говорити про те, що застосування принципів модальної методології Д. Зільбермана до аналізу феномену гри в межах площин мови, культури та медіа в цілому уможливають концептуалізацію гри, як багаторівневого соціального утворення, з відмінними формами репрезентації на різних рівнях модалізації.

**Ключові слова:** гра, модальна методологія Д. Зільбермана, мовна гра, гра у просторі культури, гра та медіа.

concept of language games by L. Wittgenstein, understanding the essence of the play in the culture of J. Huizinga, F. Schiller and G. Hesse and in the context of "mass media reality" by N. Luhmann. It is substantiated that the dynamism of language development, the application of the game approach to the characterization of culture and the representation of the media space as a total play (J. Baudrillard) represent the essence of the apodictic level of modalization of the phenomenon of the play. It is proposed to comprehend the hypothetical level of modalization of the play by demonstrating the process of transformation of the research phenomenon in the context of language, culture and media, manifested through the theory of performatives, the phenomenon of Bakhtin's carnival and manipulations, information throws and fakes in media reality.

**Conclusions.** The study allows us to say that the application of the principles of D. Zilberman's modal methodology to the analysis of the phenomenon of the play within the planes of language, culture and media in general allows conceptualization of the play as a multilevel social formation, with different forms of representation at different levels of modalization.

**Keywords:** play, D. Zilberman's modal methodology, language play, play in the space of culture, play and media.

**Актуальність.** Дослідження феномена гри в межах філософської рефлексії неодмінно наштовхується на безліч перепон саме в методологічному плані, що обумовлено багатозначністю та міждисциплінарністю дослідницького явища. Отже, поставити собі запитання про те, якою постає гра в межах філософського дискурсу, означає поринути вглиб нескінченного багатоманіття образів, значень та тлумачень. Адже, природно, що гра, як предмет дослідження буде поставати все в нових та нових образах, контекстах, видозмінюючись та трансформуючись під пов'язані контексти та площини аналізу. Те саме відбувається і в методологічному плані. Так, застосування історичного підходу призведе до реконструкції феномена гри у світлі різних історичних періодів, при тому, що вона, гра, ще й буде поставати в різних контекстах певних тем. Так, гра як феномен філософського осмислення перебувала в центрі дослідницької уваги, як безпосереднє явище аналізу (Й. Гейзінга, Р. Кайюа, Г. Гессе, Х. Ортега-і-Гассет, Ф. Шіллер, Е. Берн, Л. Вітгенштейн, М. Бахтін, О. Фінк,

Б. Ельконін тощо), або опосередковано (Платон, Арістотель, Секст Емпірик, Е. Роттердамський, Б. Спіноза, Б. Паскаль, Т. Мор, М. Кастельс, Ф. Ніцше, М. Гайдеггер тощо), виступаючи інструментом, за допомогою якого відбувалося розкриття інших дослідницьких ліній.

Екзистенційна методологія, з екстраполяцією та буттєвістю не лише продемонструє нам гру, як принцип сприйняття дійсності, але й розкриє контексти життя, пов'язані з грою. Застосування структурного підходу, своєю чергою, дозволить вести мову про структуру тієї чи іншої гри. Коли мова йде про намагання проаналізувати гру, у відриві від певної проблематики, треба говорити про перспективність застосування феноменальної методології [17]. У цілому, таке методологічне підґрунтя, як екзистенційна чи феноменальна методологія, сьогодні вже є такими, що репрезентують усталене ставлення до гри, як до утилітарного явища в сучасних швидкозмінних умовах буття, не дозволяють повною мірою розкрити глибину та сутність гри, а ніяк “чистої, абсолютної”, а ні розкрити процеси інтегрованості гри та ігрових елементів до інших соціальних явищ.

Це перерахування можна й продовжувати, однак, очевидним є те, що дослідження феномена гри має базуватися на принципі методологічного плюралізму та пошуки універсальної методології вбачаються безперспективними. Адже застосування одного чи кількох методологічних підходів призводить до постійного вислизання гри від означення, залишаючи певну дослідницьку недовомовленість. “Плюральний підхід до наукових систем руйнує перепону поміж специфічним раціональним та специфічним міфологічним мисленням” [9, с. 388]. Відповідно, актуальність дослідження обумовлена потребою у розширенні методологічного інструментарію з дослідження феномена гри в межах сучасного філософського дискурсу.

**Постановка проблеми.** Модальна методологія, запропонована Давидом Зільберманом, може принаймні поєднати в собі певну кількість методологічних підстав, які дозволять з одного боку розширити межі дослідження гри, з іншого – обґрунтувати статус гри як складного поліваріативного явища та феномена, що піддається трансгресії. Адже принцип, як його називав сам Д. Зільберман, “філософського ткацтва”, звернений не до початку будови концепцій, а до результатів та дозволяє виокремлювати потрібні елементи з вже готових концепцій, систем та підходів. Д. Зільберман вважав що основне завдання модальної методології полягає у допомозі виникненню професійної філософії крізь демонстрацію виходу за межі замкнених сфер філософування. Так, він пише: “Застосований метод визначається як різновид “генетичної епістемології”, як дослідження, що звернене до сконструйованих структур в конкретному змісті історичного процесу” [9, с. 93]. У переламі до дослідження феномена гри це означає, що потрібно виокремлювати гру з готових філософських концепцій, що треба відшукувати ігровий принцип в межах філософського дискурсу в цілому, так і розкривати окремі способи репрезентації гри, що дозволить вийти на новий пласт смислу гри та віднайти нові її значення в сучасному соціальному просторі. Так само, як Д. Зільберман вказував на потребу створення певної концептуальної конструкції, спроможної заповнити розриви поміж західними та індійськими світами філософування [9, с. 119-120], в межах цього дослідження буде здійснена спроба заповнити простір поміж вузько утилітарними розуміннями гри в межах певних тем та

контекстів та її всеосяжним розумінням. Запропонований Д. Зільберманом принцип модальності також дозволяє повною мірою розкрити сутність трансгресії гри (в аспекті інтерпретації Ж. Батая, М. Бланшо, М. Фуко) в сучасному світі, продемонструвавши, як гра, в контексті різних тем, “виходить за межі самої себе” та прослідкувати те, де гра існує у прихованих або видозмінених контекстах. Трансгресія дозволяє вести мову не про різні форми та види ігор, а відстежити межу переходу гри “від однієї форми життя до іншої” (за Л. Вітгенштейном).

**Аналіз останніх досліджень.** Концептуальне дослідницьке ядро статті складається з двох напрямків, перший з яких – це роботи з тематики модальної методології, другий – це джерельна база статті, що представлена дослідженнями Д. Зільбермана “Генеза значення у філософії індуїзму” [9], де представлена авторська концепція модальної методології на тлі аналізу проблеми культурної традиції та “До розуміння культурної традиції” [10], в межах якого важливим вбачаються підходи Д. Зільбермана до моделювання, де поряд з провідним дослідницьким методом відсутнє заперечення інших підходів та концептів. “Модель розкриває внутрішню динаміку теорії, як певного типового ставлення та процесуальної дійсності, дозволяючи використовувати цю теорію, поряд з іншими” [10, с. 71]. Також до джерельної основи роботи належать ґрунтовні роботи представників філософської думки, що зверталися до феномену гри: К. Апель [1], М. Бахтін [3], Ж. Бодрійяр [4], Вітгенштейн [5], Г. Гессе [6], Г. Дебор [8], Н. Луман [12], Х. Ортега-і-Гассет [13; 14], Й. Гейзінг [15]. Треба відзначити, що в межах українського філософського дискурсу проблематика застосування модальної методології залишається практично недослідженою. Розвідки, присвячені спадщині Д. Зільбермана не можуть обійтися без таких фундаментальних робіт як: “Модальная методология Давида Зильбермана” О.Гурко, в якій авторка деталізує та подає власну інтерпретацію запропонованого Зільберманом метода, вказуючи що: “Модальна філософія являє собою унікальний філософський підхід, в межах якого жодна філософія не розвінчується в аспекті її змісту та аж ніяк не відкидається з порогу за умови, що ця філософія відбулася як система” [7, с. 119]. Також, серед закордонних досліджень, присвячених аналізу філософського спадку Д. Зільбермана, треба виділити такі дослідження, як: “The Life and Thought of David B. Zilberman” I. Anellis [17], “Stochastic expected utility theory” P. Blavatsky [18], “Decolonisation and the Entangled Histories of Science and Philosophy in India” D. Raina. [20]. Також принципам модальності в соціогуманітарному знанні присвячені розвідки таких дослідників як: Г. Меліхов, О. Сафонов, С. Кушнарєнко, Н. Трубіна, М. Немцев тощо.

**Постановка завдань.** Завдання дослідження полягає в аналізі сутності феномена гри у світлі модальної методології Д. Зільбермана.

**Виклад основного матеріалу.** Д. Зільберман, обґрунтовуючи використання власного методологічного принципу – модальності, вказує на наступне: “Все, що вбачається за потрібне зробити в моєму наступному аналізі – це розробити процедуру приведення будь-якої системи філософської думки до вихідної тернарної опозиції” [9, с. 125]. Власну тернарну опозицію Д. Зільберман розкриває через представлення деонтичного, аподиктичного та гіпотетичного рівнів модальності. “Деонтичність може бути визначена як метафізика того, що має бути зроблене, як повна впевненість в розумінні того, що знаходиться перед вами.

Аподиктичну модалізацію нескладно уявити інверсією модалізації деонтичної [9, с.125-126]. Рівень гіпотетичної модалізації передбачає аксіоматизацію, що належить до рівня абсолютної істини, “те, що потрібно перевірити, розташоване на аподиктичному рівні доказу” [9, с. 126-127]. Отже, представивши у загальній формі складові елементи модальної методології Д. Зільбермана, далі продемонструємо, як може бути реалізований принцип модальності у переломі до феномена гри, як до явища, що піддається трансгресії, як “подолання та доповнення” [2].

Почнемо з представлення деонтичної модалізації феномена гри. Що не потребує доведення – це те, що гра постає як дослідницький феномен в різних ракурсах, переломлюючись крізь призму або певних тем, або постаючи в якості самостійного дослідницького явища. З огляду на тенденції розвитку дослідження гри як невіддільної частини певних тем або явищ, не претендуючи на вичерпність, можна припустити, що гра в повною мірою реалізується крізь такі феномени як мова, культура та медіа площина. Візьмемо ці положення за основу. Автор вбачає, що вони не потребують зайвих доказів та обґрунтувань. Отже, надамо стисло характеристику гри на рівні деонтичної модалізації.

Л. Вітгенштейн поклав початок осмисленню мови як гри: “увесь процес вживання слів у мовленні можна уявити у якості однієї з тих ігор, за допомогою яких діти опановують рідну мову. Я буду називати ці ігри “мовними іграми” [5, с. 227]. Саме використання слів, на думку Л. Вітгенштейна, не можливо підвести під певну риску, стверджуючи, правильним воно є чи ні, через те, що ми живемо у світі, в якому одночасно функціонують багато мовних конструкцій, мовних ігор, межі яких не визначені. Отже, Л. Вітгенштейн окреслив межі деонтичного рівня модалізації мовної гри, які сьогодні не викликають сумнівів та існування чого не потребує доведення.

Очевидність гри у просторі культури розкриваються крізь призму багатьох концепцій. Так, Й. Гейзинга у своєму найвідомішому дослідженні “*Homo ludens*” зробив гру повноцінною категорією для аналізу, вважаючи що гра є основою людського існування у різні століття [15, с. 220]. Саме завдяки артикуляції уваги Й. Гейзинга утворилися повноцінні напрямки з дослідження ігрових концепцій культури. Найбільш очевидно такі концепції реалізувалися у наступних положеннях. Так, у Ф. Шиллера ігровий підхід є найважливішим елементом естетичного виховання людини, естетична гра постає як звільнення та можливість для інтелектуального зростання, гра як мистецтво, гра як спроба вийти за межі культурного декадансу [11]. Г. Гессе пропонує ігровий підхід для розв’язання глобальних проблем сучасної йому культури, ігровий підхід до проблеми збереження європейського спадку на основі яскравих традицій Сходу; ігровий підхід до педагогічних проблем виховання молодого покоління [6]. Відповідно, деонтичний рівень модалізації розкривається через презентацію багатьох ігрових концепцій культури.

Очевидність гри у просторі медіа розкривається крізь призму аналізу сучасного суспільства, запропонованого, зокрема Н. Луманом, в контексті обґрунтування реальності як “реальності мас-медіа”, у межах якої змінюється розуміння гри як комунікації [12, с. 8]. Звернення до розуміння ролі гри у сучасному медіапросторі дозволяє схарактеризувати процес збільшення впливу різноманітних медіаресурсів у нашому житті,

запропонувати підхід до інтерпретації медіа та гри як синкретичного явища. “Медіа впливають на процес конструювання соціальної реальності таким чином, що соціальний порядок стає комунікаційним порядком” [16, р. 466]. У медіапросторі ми граємо у безліч ігор, починаючи від звичних віртуальних ігор і завершуючи іграми так званих віртуальних товариств. Гра, таким чином виступає соціальним простором сучасників. Відповідно, на тлі тотальної віртуалізації, наявність феномена гри, є очевидною.

Аподиктичний рівень модалізації базується на інверсії деонтичного. У контексті нашого дослідження це означає, що саме на цьому рівні модалності має бути представлена “перевернута гра”, продемонстрована її бінарність. Інакше кажучи, на цьому рівні передбачається пошук відповідей на запитання: “Де закінчується межа того, що називають грою та починається прихована гра, що вже зветься інакше?”. Згідно з вченням Д. Зільбермана, положення, що розташовані на цьому рівні модалізації потребують доведення.

Так, аналіз мови, культури та медіа з позиції присутності у цих площинах латентних, неозначених ігрових елементів істотно змінює уявлення про те, чим є ці явища. Зупинимось на цьому рівні модалізації.

Саме поняття “мовна гра” забезпечує збереження смислового наповнення нашого мовлення, створюючи можливості для утворення нової суті, конструювання нових комунікативних смислів. Л. Вітгенштейн стояв на шляху створення своєрідної прагматичної онтології мови. У такій системі мова постає як своєрідне поле розгортання світу людини, де останній розкривається у формі різних смислів. Мовлення тут є залежним від контексту певної мовної гри. Інакше кажучи, саме динамізм мови дозволяє припускати наявність аподиктичного рівня мовних ігор.

Аподиктичний рівень гри в культурі розкривається через багато положень, однак ключовим, на думку автора, є позиції Й. Гейзинги про те, що ігровий фактор є значущим у житті різних епох, що гра – це самостійний феномен, константа нашого буття [15]. У багатьох дослідників цього напрямку прихована гра в культурі розкривається через використання або ігрового підходу до культури, або через демонстрацію ігрової сутності тогочасної культури. Так, іспанський філософ Хосе Ортега - і - Гассет акцентує на тому, що у будь-який історичний період існують правила ігор без яких неможливо досягнути істини: “хто жадає ідей, має перш за все домагатися істини та приймати усі ті правила гри, яких вона потребує..., ці правила основа культури” [14, с. 69]. Також варто відзначити, що у роботі “Повстання мас” Ортега апелює до таких зворотів, як “гра у життя”, “гра як риса суспільного життя”, “гра – основа культури”, ніби намагаючись таким чином передати характер усього ХХ ст. Розмірковуючи про місце мистецтва у житті людини, творчості Шопенгауера та Вагнера, Ортега, не без прикрасі говорить про те, що сучасне мистецтво насичене комізмом, воно висміює саме себе. Мова не йде про істотний вплив мистецтва на долі людини, оскільки “саме мистецтво стає грою” [13, с. 260]. Отже, ідея перевернутої гри в творчості іспанського філософа стає вихідною позицією, відштовхуючись від якої можливо краще зрозуміти особливості та тенденції розвитку масової культури.

Гра у медіапросторі, окрім самого різновиду віртуальних ігор, дозволяє розглядати медіапростір як тотальну гру (Ж. Бодрійяр, Н. Луман), наділяючи новими смислами як гру, так і формуючи певне ставлення до

самого медіапростору. У межах філософської рефлексії можливо зупинитися на аналізі медіа простору як “іншої реальності”, наділеної вже іншим смислом.

Медіа ХХІ ст. можна розглядати як сеанс одночасної гри, що відбувається у формі різноманітних театральних вистав, невід’ємною рисою яких є видовищність, розіграна для телеглядачів, користувачів та слухачів. У багатьох випадках результатом такої медійної вистави є формування уявлень, стереотипів сприйняття та ставлення. “Глядацька свідомість – в’язень всесвіту, обмеженого екраном спектаклю, за який винесене його власне життя” [8, с. 113]. Артикулюючи та, можливо, доводячи до межі, роль медійної сцени, французький філософ Ж. Бодрійяр, доволі точно визначив місце та роль сучасної дійсності. Її сутність полягає у наступному: для того, щоб щось відбулося насправді – вона має відбутися у віртуальній реальності, “для того, щоб стати глобальною, подія має стати віртуальною” [4, с. 138].

Гіпотетичний рівень модалізації гри дозволяє стверджувати, що гра постає як поліваріативне явище, в межах певних соціальних конструктів. Останнє, напевно, вже слід сприймати як аксіому. Гіпотетичний рівень модалізації, втім дозволяє окреслити ігри, що перебувають у стадії змін, трансформацій. “Вхопити” перехідні ігри достатньо складно у чистому вигляді. Це можна зробити лише в межах певної соціальної площини.

Так, у мовній концепції ігор, цей елемент слід пов’язати з теорією перформативів, з поняттям однакової інтерпретації процесу комунікації учасниками, адже мовні ігри у кожному суспільстві свої. Якісь з них є сталими, якісь відходять на задній план, стаючи маргінальними. Правила мовних ігор – це умовна територія, в межах якої може відбуватися відторгнення старого та легітимація нового. Так К. Апель, наголошував на тому, що хоча людині й доводиться грати за правилами наявної, панівної у конкретному суспільстві мовної гри, однак ці ж правила і змінює сама людина. Так К. Апель констатує: “Для окремої людини можливо вводити нові правила, які не підлягають перевірці в межах наявної комунікативної спільноти, на основі “парадигми” чинної мовної гри” [1, с. 253]. Л. Вітгенштейн, своєю чергою розгортає цю проблему дещо в іншому ракурсі. Так, згідно з австрійським філософом, правила та техніка гри має змінюватися тоді, коли учасники комунікації припиняють розуміти один одного, або тоді, коли комунікативна ситуація розгортається не так, як замислив ініціатор певної мовної гри. Для прикладу, у Л. Вітгенштейна це знайшло вираження в ситуації зміни бачення проблеми (заєць-качка) [5, с. 495].

Яскравим прикладом “перехідних” ігор в межах культури є карнавал М. Бахтіна, де створювався особливий світ, особливий простір буття, що принципово відрізнявся від звичного буденного буття. “У карнавалі саме життя грає, а гра на певний час стає самим життям” [3, с. 13]. М. Бахтін, по суті, проводить деконструкцію поняття гри в межах ігрового простору карнавалу, простору свободи та вільності. Карнавал у певному сенсі протистояв офіційному святу, виступаючи іншим буттям, що ближче до природи людини. Тут, за для характеристики свята та відповідно гри, що розгорталася в його межах, слід використовувати принцип амбівалентності, як подвійності свята, офіційного та неофіційного. З одного боку, гра поставала як простір для розваг, з іншого – простором, в межах якого висміювалися вади, усілякі догми того суспільства.

У межах гіпотетичного рівня модалізації гри у площині медіареальності, можна припустити, що перехідні ігри пов'язані з процесами маніпуляції, інформаційними вкиданнями, фейками тощо. У межах цих явищ реалізується “тотальна гра” впливу на формування позицій, думок, ставлень до певних явищ та суспільних подій. В залежності від успіхів того чи іншого виду медіальної гри відбувається або легітимізація, або відторгнення цих ігор. Зокрема, реалізацію цих ідей зустрічаємо у роботах Г. Дебора, Р. Дебре, В. Савчука, Е. Ноель-Нойман.

**Висновки.** Проведене дослідження дає змогу говорити про те, що застосування принципів модальної методології Д. Зільбермана до аналізу феномена гри в межах площин мови, культури та медіа в цілому уможливають концептуалізацію гри як багаторівневого соціального утворення, з відмінними формами репрезентації на різних рівнях модалізації. Також, проведена спроба дослідження феномена гри у світлі модальної методології призводить до оформлення концепту трансгресії гри. Адже, трансгресія – це те явище, що найточніше, на думку автора, спроможне продемонструвати гнучкість існування гри в межах дослідницьких схем та репрезентацій прояву гри в межах соціального простору.

#### Список використаних джерел:

1. Апель, К-О 2001. ‘Трансцендентально-герменевтическое понятие языка’, в *Трансформация философии*, Москва: Логос, с. 237-262.
2. Батай, Ж 2006. ‘Эротика’, в *Проклятая часть: Сакральная социология*, Москва: Ладомир, с. 491-705.
3. Бахтин, ММ 1990. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*, Москва: Художественная литература.
4. Бодрийяр, Ж 2016. ‘Дух терроризма’, в *Дух терроризма. Войны в заливе не было*, Москва: РИПОЛ классик, с. 95-188.
5. Витгенштейн, Л 2003. ‘Философские исследования’, в *Языки как образ мира*, Москва: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, с. 220-546.
6. Гессе, Г 1969. *Игра в бисер*, Москва: Художественная литература.
7. Гурко, Е 2007. *Модальная методология Давида Зильбермана*, Минск: Экономпресс.
8. Дебор, Г 2000. *Общество спектакля*, Москва: Логос.
9. Зильберман, ДБ 2010. *Генезис значения в философии индуизма*, Москва: Едиториал УРСС.
10. Зильберман, ДБ 2015. *К пониманию культурной традиции.*, Москва: ННФ Институт развития им.Г.П. Щедровицкого”; *Политическая энциклопедия*.
11. Лисоколенко, ТВ 2016. ‘Игра как феномен культуры в описаниях Ф. Шиллера, Г. Гессе, Э. Финка’, *Актуальні проблеми філософії та соціології: науково-практичний журнал*, Одеса: Гельветика, Вип. 9, с. 60-63.
12. Луман, Н 2005. *Реальность массмедиа*, Москва: Практис.
13. Ортега-и-Гассет, Х 2003. ‘Дегуманизация искусства’, в *Восстание масс: сб.трудов*, Москва: ООО АСТ, с. 213-268.
14. Ортега-и-Гассет, Х 2003. ‘Восстание масс’, в *Восстание масс: сб.трудов*, Москва: ООО АСТ, с. 15-181.
15. Хейзинга, Й 1992. *Homo ludens. В тени завтрашнего дня*, Москва: Прогресс; Прогресс-Академия.
16. Altheide, D & Snow, P 1992. ‘Media Logic and Culture: Replay to Oakes’, *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 5 (3), p. 466.

17. Anellis, I 1979. 'The Life and Thought of David B. Zilberman', *Studies in Soviet Thought*, № 20 (2), p. 165-175. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/20098875>> [23 May 2021].
18. Blavatsky, P 2007. 'Stochastic expected utility theory', *Journal of Risk and Uncertainty*, № 34 (3), p. 259-286. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/41761265>> [23 May 2021].
19. Lysokolenko, T 2019. 'Philosophy of game: conceptual limits and perspectives of the study', *Norwegian journal of development of the international science*, № 29 (3), p. 50-54.
20. Raina, D 2012. 'Decolonisation and the Entangled Histories of Science and Philosophy in India', *Polish Sociological Review*, (178), p. 187-201. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/41969440>> [23 May 2021].

### References

1. Apel, K-O 2001. 'Transcendentalno-germenevticheskoe ponyatie yazyka (Transcendental-hermeneutic concept of language)', v *Transformatsiya filosofii*, Moskva: Logos, s. 237-262.
2. Bataille, J 2006. 'Erotika (Erotica)', v *Proklyataya chast: Sakral'naya sotsiologiya*, Moskva: Lodomir, s. 491-705.
3. Bahtin, MM 1990. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura srednevekovya i Renessansa (Creativity of Francois Rabelais and folk culture of the Middle Ages and Renaissance)*, Moskva: Hudozhestvennaya literatura.
4. Bodriyar, Zh 2016. 'Duh terrorizma (Spirit of Terrorism)', v *Duh terrorizma. Vojny v zalive ne bylo*, Moskva: RIPOL klassik, s. 95-188.
5. Vitgenshtejn, L 2003. 'Filosofskie issledovaniya (Philosophical Studies)', v *Yazyki kak obraz mira*, Moskva: AST; SPb.: Terra Fantastica, s. 220-546.
6. Gesse, G 1969. *Igra v biser (Glass bead game)*, Moskva: Hudozhestvennaya literatura.
7. Gurko, E 2007. *Modalnaya metodologiya Davida Zilbermana (Modal methodology of David Zilberman)*, Minsk: Ekonomompress.
8. Debor, G 2000. *Obshestvo spektaklya (Society of the spectacle)*, Moskva: Logos.
9. Zilberman, DB 2010. *Genezis znacheniya v filosofii induizma (The genesis of meaning in the philosophy of Hinduism)*, Moskva: Editorial URSS.
10. Zilberman, DB 2015. *K ponimaniyu kul'turnoy traditsii (Understanding cultural tradition)*, Moskva: NNF Institut razvitiya im.G.P. Shchedrovitskogo; Politicheskaya entsiklopediya.
11. Lisokolenko, TV 2016. 'Igra kak fenomen kultury v opisaniyah F. Shillera, G. Gesse, E. Finka (Play as a cultural phenomenon in the descriptions of F. Schiller, G. Hesse, E. Fink)', *Aktualni problemi filosofiyi ta sociologiyi: naukovopraktichnij zhurnal*, Odesa: Gelvetika, Vip. 9, s. 60-63.
12. Luman, N 2005. *Realnost massmedia (The reality of the media)*, Moskva: Praxis.
13. Ortega-i-Gasset, H 2003. 'Degumanizatsiya iskusstva (Dehumanization of Art)', v *Vosstanie mass: sb.trudov*, Moskva: OOO AST, s. 213-268.
14. Ortega-i-Gasset, H 2003. 'Vosstanie mass (Rise of the masses)', v *Vosstanie mass: sb.trudov*, Moskva: OOO AST, s. 15-181.
15. Hejzinga, J 1992. *Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya (Homo ludens. In the shadow of tomorrow)*, Moskva: Progress; Progress-Akademiya.
16. Altheide, D & Snow, P 1992. 'Media Logic and Culture: Replay to Oakes', *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 5 (3), p. 466.
17. Anellis, I 1979. 'The Life and Thought of David B. Zilberman', *Studies in Soviet Thought*, № 20 (2), p. 165-175. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/20098875>> [23 May 2021].
18. Blavatsky, P 2007. 'Stochastic expected utility theory', *Journal of Risk and Uncertainty*, № 34 (3), p. 259-286. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/41761265>> [23 May 2021].

19. Lysokolenko, T 2019. 'Philosophy of game: conceptual limits and perspectives of the study', *Norwegian journal of development of the international science*, № 29 (3), p. 50-54.
20. Raina, D 2012. 'Decolonisation and the Entangled Histories of Science and Philosophy in India', *Polish Sociological Review*, (178), p. 187-201. Available from: <<http://www.jstor.org/stable/41969440>> [23 May 2021].

DOI 10.33930/ed.2019.5007.34(6)-2

УДК 378.015.31:172.15

**ОСОБЛИВОСТІ НАУКОВОГО СТАНОВЛЕННЯ КАТЕГОРІЇ  
“КУЛЬТУРА” В ТВОРЧІЙ СПАДЩИНІ І. Г. ГЕРДЕРА ТА ЇЇ  
ОСМИСЛЕННЯ ЯК ПІДСТАВА НАЦІОНАЛЬНОЇ  
ІДЕНТИФІКАЦІЇ**

*THE SCIENTIFIC FORMATION PECULIARITIES OF THE "CULTURE"  
CATEGORY IN I.G. HERDER'S CREATIVE HERITAGE AND ITS  
INTERPRETATION AS THE BASIS OF NATIONAL IDENTITY*

**О. В. Юрченко**

**Актуальність теми дослідження.** На сучасному етапі розвитку України особливу актуальність мають питання збереження власної духовної культури та національної ідентичності. Тому актуальним є здійснення рефлексії становлення понять “культура” та “народна культура” в творчій спадщині учених і педагогів, які стояли у витоків теоретичного усвідомлення цих понять.

**Постановка проблеми.** Прагнучи здійснити осмислення процесу становлення поняття “культура”, ми концентруємо увагу на аналізі творчого доробку І. Г. Гердера - мислителя, що ввів в науковий обіг термін “народна культура”.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Творчий пошук сучасних дослідників вітчизняного культурного процесу Ю. Руденко, О. Сухомлинської, М. Євтуха, Е. Сявавко, та інших спрямований на його відображення в народознавчій роботі в освітньому просторі.

**Постановка завдання.** Мета дослідження полягає у аналізі авторської концепції І. Г. Гердера як одного з основоположників теорії культури і культурного націоналізму. Це дозво-

**Urgency of the research.** At the present stage of Ukraine's development, the issues of preserving one's own spiritual culture and national identity are especially relevant. Therefore, it is important to reflect on the formation of the "culture" and "folk culture" concepts in the creative scientists and educators heritage, who were at the origins of theoretical awareness of these concepts.

**Target setting.** Seeking to comprehend the formation process of the concept of "culture", we focus on the analysis of the creative Herder's work - the thinker who introduced into scientific circulation the term "folk culture".

**Actual scientific analysis researches and issues analysis.** The creative search of modern researchers of the national cultural process Yu. Rudenko, O Sukhomlynska, M. Yevtukha, E. Syavavko, and others is aimed at its reflection in ethnographic work in the educational space.

**The research objectives.** The purpose of the study is to analyze the Herder's concept as one of the founders of the culture and cultural nationalism theory. This will allow us to consider the